



Atelier, jeudi 1^{er} avril 2010 Des outils du e-learning

Marlène BASSOT-KORSIA, CCI Marseille Provence
marlene.bassot@ccimp.Com

Conseillère à la Chambre de commerce et d'industrie de Marseille-Provence – Echangeur Marseille Provence

Comment choisir une solution e-learning ?

Le e-learning représente aujourd'hui un atout pour les entreprises quel que soit leur taille : souplesse dans la structuration et mise à jour des contenus, interactivité, individualisation des parcours de formation, adaptation des contenus... Bref, les avantages ne sont plus à démontrer.

Malgré cela, on fait le constat que son usage est peu développé dans les TPE/PME ... Quels sont les freins perçus ? Comment y remédier ? Quelles sont les questions à se poser pour se lancer dans l'aventure du e-learning ? Quelles sont les notions à connaître pour y voir clair dans les solutions disponibles ?

Pascale GARREAU, société Tralalere, responsable du programme Internet Sans Crainte
pascale@tralalere.net

Pascale Garreau est en charge, au sein de Tralalere, du programme Internet Sans Crainte. Ce programme national de sensibilisation aux enjeux et risques de l'Internet est soutenu par la Commission européenne dans le cadre du programme Safer Internet Plus, et placé sous l'égide de la Délégation aux Usages de l'Internet. Le programme est opéré par Tralalere, producteur de contenu éducatif pluri-média : dessins animés (Vinz et Lou), sites internet, activités interactives, DVD, CD-Roms pédagogiques, contenus ludo-éducatifs en ligne, jeux, dispositifs interactifs événementiels et muséographiques, etc.

2025 ex machina, Serious Game d'éducation critique à Internet

L'intervention portera sur la présentation du premier épisode du Serious Game 2025 ex machina lancé le 9 février 2010 à l'occasion du Safer Internet Day. Ce jeu a pour objectif d'amener les 12-16 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche immersive et ludique. À travers ses différents épisodes, il aborde les divers usages des adolescents sur Internet en posant les questions :

- de leur responsabilité et de l'impact de leurs actions sur le web
- de la dimension temporelle du web
- du rapport entre vie privée et vie publique.

Sans diaboliser le média, 2025 ex machina approche les questions des risques liés aux usages dans un contexte positif de socialisation. Il invite également les jeunes à se mobiliser pour promouvoir leur vision d'un Internet plus respectueux de leurs droits dans l'avenir.

2025 ex machina a été conçu à la fois pour un usage privé et comme support pédagogique à destination des médiateurs éducatifs.

- Le Serious Game est construit de façon à être exploité en séances indépendantes de 40-50 minutes et peut être utilisé au collège et au lycée dans le cadre des domaines 2, 3 et 4 du B2i.
- Chaque épisode est accompagné de fiches pédagogiques.
- Le jeu propose un « bilan usage » personnalisé en fin de session ; il est doté d'une boîte à outils permettant à l'enseignant d'aller plus loin dans la thématique traitée.

Le scénario :

2010 - Depuis maintenant trois décennies, les gens publient des données personnelles qui s'accumulent sur les réseaux. Ces traces du passé pourraient refaire surface et les rendre vulnérables.



2025 - Une entreprise met à disposition un puissant logiciel de récupération présent sur le site denicheur.net. Là, tout un chacun peut fouiller le passé des autres sans se soucier des lois de protection de la vie privée. Entre des mains malveillantes, cet outil peut faire de nombreuses victimes.

En remontant le temps sur les réseaux, des détectives spécialisés, les Net Detectives, viennent au secours des gens dont le passé est dévoilé. Le joueur est l'un de ces détectives. Sa mission : résoudre chacun des cas qui lui sont soumis au fil des épisodes et, ultimement, mettre denicheur.net hors d'état de nuire.

Pour aller plus loin

- <http://www.2025exmachina.net>

- www.internetsanscrainte.net

- <http://www.tralalere.com>

2

Frédérique HANQUIER, Académie d'Aix-Marseille, Pôle TICE, chargée des partenariats et du suivi des usages

frederique.hanquier@ac-aix-marseille.fr

Professeurs d'économie-gestion, elle est chargée des partenariats et du suivi des usages pour les équipements informatiques pédagogiques au rectorat de l'académie d'Aix-Marseille. Elle est également conseillère pour la formation continue des personnels, correspondante académique pour la formation @learning des enseignants dans le cadre du dispositif Pairform@nce. Elle est en master de recherche : Education, systèmes d'apprentissage, d'évaluation et de formation et master professionnel SHS : Education, recherche, formation, intervention.

Pairform@nce, un dispositif institutionnel de formation elearning pour les enseignants

Pairform@nce a été conçu pour développer les compétences professionnelles des enseignants, nécessaires à une intégration efficace des TICE en classe dans la perspective du C2i2e et du B2i. Il concerne les enseignants des premier et second degrés. C'est un dispositif innovant qui se distingue d'autres formations à distance.

Pairform@nce est un dispositif hybride de formation continue, alternant travail en présence et à distance, synchrone et asynchrone. La démarche de formation repose sur un modèle pédagogique de formation qui s'appuie sur l'*expérience professionnelle* des enseignants. Pairform@nce privilégie une approche par compétences qui fait de l'enseignant l'acteur central de sa formation ; cette approche se traduit par une formation-action, articulant étroitement la pratique professionnelle avec des moments de formation stricto sensu. Au cours de la formation, les enseignants conçoivent, entre pairs, une activité pédagogique utilisant les TICE. Ils sont accompagnés dans leur réflexion par le formateur. L'activité produite est mise en œuvre en classe et avec les élèves. Le travail en équipe se poursuit par une phase réflexive d'analyse des expériences de chacun. Des difficultés rencontrées peuvent alors émerger des possibilités d'amélioration.

L'ensemble de la démarche favorise l'émergence de communautés d'apprentissage et concourt au développement de nouvelles postures professionnelles. Axé jusqu'à présent sur le thème de l'intégration des TICE dans les pratiques professionnelles, le dispositif s'ouvre maintenant à d'autres thématiques.

Pour aller plus loin

- <http://ac-aix-marseille.pairformance.education.fr/>

- http://lebrunremy.be/WordPress/?page_id=37

- <http://www.mediatice.ac-aix-marseille.fr/webphp/index.php?version=flash&action=player&moviesrc=180&quality=high>

Patrice Thiriet, Maître de Conférences, Université Lyon 1

patrice.thiriet@univ-lyon1.fr

Enseignant d'anatomie à l'Institut des Sciences et Techniques de la Réadaptation. Chef du projet « Anatomie 3D » - Service Icap. Chargé de Mission Vie Etudiante

Mes cours sont en 3D depuis 4 ans. Pourquoi ?

Depuis quatre ans, des cours d'anatomie de l'Université Lyon 1 sont basés sur des objets 3D permettant la mise en place d'une véritable chaîne éditoriale. Les contenus produits se caractérisent par leur re-utilisabilité et structurent une ingénierie pédagogique innovante destinée aux étudiants non initiés aux règles du discours verbal et graphique de cette discipline, et/ou en difficulté.

Les objets 3D créés permettent la réalisation de ressources variées :

- des vidéos 3D diffusées en présentiel : le scénario suit le déroulement du cours magistral,
- un cours écrit, des contrôles continus, des QCM : ils sont enrichis par des images extraites des vidéos,
- des PDF grâce à l'utilisation des fonctions 3D proposées par le format PDF Adobe.

Le logiciel *TwiiDee* permet d'utiliser une manette Wii pour le pilotage de ces ressources, qui pourront être montrées et commentées au cours de l'atelier.

Ces ressources sont mises en ligne sur Spiral, la plate-forme pédagogique de Lyon 1. Le prêt de squelettes complète cette ingénierie. L'organisation de Travaux Dirigés en salle informatique est possible. Vidéos et PDF sont en accès libre sur le site de l'UV2S (Université Virtuelle en Sciences du Sport).

Pourquoi utiliser la 3D ?



- Nos travaux de recherche publiés montrent qu'il existe des relations entre les performances en anatomie, les capacités visuospatiales individuelles de rotation mentale et l'utilisation d'images 3D. Ils valident cette ingénierie.
 - Le bilan des évaluations des enseignements et de l'attente montre que nos étudiants plébiscitent cette pédagogie et appellent à l'utilisation des nouvelles technologies.
 - La 3D est une aide à l'enseignement et favorise :
 - une mise en scène des informations et une progression pédagogique sans rupture,
 - une bonne structuration de l'espace et les rotations mentales,
 - la création d'images mentales progressivement complexifiées.
- 3**
- Les fonctionnalités des logiciels, format Quicktime des vidéos et format PDF d'Adobe, sont adaptées aux besoins de l'enseignant.
 - Les ressources 3D sont valorisées par l'utilisation de la plate-forme Spiral, qui permet de scénariser une ingénierie pédagogique basée sur ce type de ressources, de guider et de suivre une promotion, de l'inciter au travail.

Pour aller plus loin

- Site d'anatomie (vidéos et PDF) : <http://anatomie3d.univ-lyon1.fr/>

- Présentation de la plate-forme : http://icap.univ-lyon1.fr/86276015/0/fiche_pagelibre/&RH=PRAC_ACT

- Ressources 3D produites par le service :

http://icap.univ-lyon1.fr/86475821/0/fiche_pagelibre/&RH=PRAC_RP

- Utilisation de la manette wii : http://www.dailymotion.com/video/x4omyl_m6wiimars2008_tech